

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNANAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK TEMA 9 KELAS V SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Diajukan sebagai salah satu syarat penulisan Skripsi Sarjana
Strata Satu (S-1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Mataram



Oleh:

JUNIANTI

NIM. 116180015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021**


HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI


PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK TEMA 9 KELAS V SDN
38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 08 Juli 2021

Pembimbing I,


Islahudin, M.Pfis
NIDN. 0810108301

Pembimbing II,


Nursma Sari, M.Pd
NIDN. 08250591102

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI


H. Hafidzahrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK TEMA 9
KELAS V SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Skripsi atas nama (Junianti) telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 30 Juli 2021

Dosen Penguji

1. Islahudin, M.Pfis
NIDN. 0810108301

(Ketua)

(.....)

2. Sukron Fujiaturrahman, M. Pd
NIDN. 0827079002

(Penguji I)

(.....)

3. Baiq Desi Milandari, M.Pd
NIDN. 0806068802

(Penguji II)

(.....)

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : JUNIANTI

Nim : 116180015

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Juni 2021

Yang membuat pernyataan,


JUNIANTI
NIM 116180015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lit.ummam.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummam.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUNIANTI
NIM : 16180015
Tempat/Tgl Lahir : Taloto, 13 Juni 1997
Program Studi : PPS
Fakultas : FKIP
No. Hp : 081 243 200 221
Email :

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar
komunitas peserta didik kelas V SDN 38 Mataram tahun pelajaran
2020/2021

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 476

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 23 September 2021
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



NIM. 16180015



Iskandar, S.Sos. M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUNIANTI
NIM : 116180015
Tempat/Tgl Lahir : Taloko 15 Juni 1997
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 081 242 200 221
Jenis Penelitian : ☒ Skripsi ☐ KTI ☐ Tesis ☐

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar kognitif peserta Didik Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 23 September 2021
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Pilih Jalan Mendaki Karena Itu Akan Mengantar Kita Kepuncak Puncak Baru Agar Menjadi Sesuatu Yang Tak Tergantikan Dan Harus Berbeda”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah rezeki dan semua yang saya butuhkan. Allah SWT sutradara terbaik.
2. Kedua orang tua ku tercinta motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jenuh mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran sampai kini.

Mataram, 13 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hantarkan kepada Tuhan Yang Maha Esan yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Metode Role**

Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021” ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Muhammad Nizar, M.Pd.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram dan
4. Bapak Islahudin, M.Pfis., selaku dosen pembimbing pertama
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah

7. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, 13 Juli 2021

Penulis,

JUNIANTI
NIM.116180015



ABSTRAK

Junianti, 2021. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021, **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram**

Pembimbing I : Islahudin, M.Pfis

Pembimbing II : Nursina Sari, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta kelas VA dan VB yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Uji hipotesis penelitian menggunakan *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, “Ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai t_{hitung} 8,821 dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan H_0 ditolak.

Kata kunci: *Metode Role Playing dan Hasil Belajar Kognitif*

ABSTRACT

Junianti, 2021. **The Effect of the Role Playing Method on Cognitive Learning Outcomes of Class V Students at SDN 38 Mataram in the 2019/2020 Academic Year**, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Mataram

Consultant I : Islahudin, M.Pfis

Consultant II : Nursina Sari, M.Pd

This study aimed to determine the effect of the role-playing method on the cognitive learning outcomes of fifth-graders at SDN 38 Mataram in the 2020/2021 academic year. This study used a quasi-experimental research design. The sample is 20 students from classes VA and VB. Test, observation, and documentation techniques are used to collect data. The Independent Sample T-Test is used to test the research hypothesis. "There is an effect of using the role-playing method on the cognitive learning outcomes of fifth-graders at SDN 38 Mataram in the 2020/2021 academic year," according to the findings of the study's data analysis and discussion. The results of hypothesis testing conducted by researchers by comparing t-count with t-table, namely the cognitive learning outcomes obtained by the value of t-count 8.821 with a significant level of 5%, which causes H_0 to be rejected.

Keywords: Role Playing Method and Cognitive Learning Outcomes



DAFTAR ISI

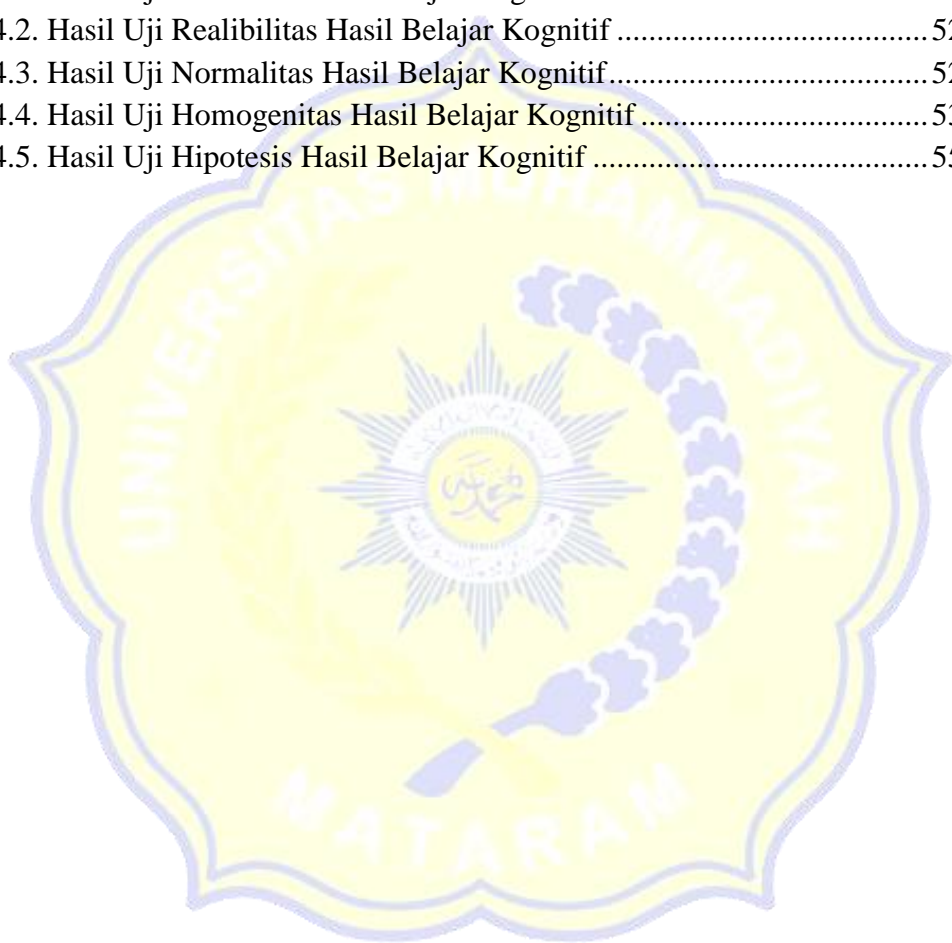
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
1.7. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Penelitian	10
2.2. Kajian Teori.....	13
2.2.1. Pembelajaran Tematik.....	13
2.2.2. Metode <i>Role Playing</i>	16
2.2.3. Hasil Belajar Kognitif	28
2.3. Kerangka Berpikir	35
2.4. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode dan Desain Penelitian.....	38
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.3. Penentuan Subjek Penelitian	40
3.4. Teknik Pengumpulan Data	42
3.5. Variabel Penelitian	43
3.6. Instrumen Penelitian.....	43
3.7. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	

4.1. Hasil Penelitian	51
4.2. Pembahasan	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan.....	60
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Langkah-langkah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	18
Tabel 2.2. Langkah-langkah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	19
Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2. Data Peserta Didik Kelas VA dan Kelas VB di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.....	38
Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	42
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol	43
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar Kognitif	51
Tabel 4.2. Hasil Uji Realibilitas Hasil Belajar Kognitif	52
Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif.....	52
Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif	53
Tabel 4.5. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	34
Gambar 4.1. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Kurdi dan Abdul, 2006: 65).

Setiap aktivitas pembelajaran terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam pola interaksi namun faktor utamanya terletak pada pendidik dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Selain itu, metode dan strategi ternyata mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan dari model, metode dan strategi dengan tujuan di dalam setiap proses pembelajaran.

Hasil observasi terlihat bahwa data aktivitas guru, meliputi kurangnya memberikan apersepsi kepada siswa, kurangnya membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, kurangnya pengaturan waktu kegiatan secara kelompok dengan melibatkan situasi latihan soal yang berlangsung, dan kurangnya

pendampingan siswa dalam kegiatan kelompok. Sedangkan data aktivitas peserta didik, seperti kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kelompok problem posing, kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurangnya aktivitas peserta didik dalam diskusi, dan kurangnya respon dalam pembelajaran.

Selain dari data aktivitas di atas, terlebih pada pemilihan model, metode dan strategi yang baik akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dikelas. Motivasi dalam pengajaran mengandung nilai-nilai yang sangat penting kaitannya dalam keberhasilan atau kegagalan belajar peserta didik, pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan daya imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh untuk mencari cara yang relevan dan sesuai guna meningkatkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik.

Peserta didik pada sekolah dasar atau masa kanak-kanak tahap akhir dengan berbagai keunikannya pasti jelas berbeda dengan keunikan orang dewasa. Anak pada umumnya selalu dihiasi dan diwarnai dengan potret kegembiraan dan suka cita. Kegembiraan dan suka cita pada anak pada dasarnya akan selalu muncul dan diekspresikan melalui dunia permainan (Syafi'ah, 2008: 29).

Dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi akan mengurangi tingkat kebosanan peserta didik dan akan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih pembelajaran saat ini mengharuskan guru menyampaikan konsep materi secara

tematik. Dimana salah satu tema yang diajarkan adalah “Benda-Benda Di Sekitar Kita” mencakup muatan materi pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru di kelas V SDN 38 Mataram, pada tema “Benda-Benda Disekitar Kita”, dimana muatan materi tentang benda tunggal dan campuran masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak bisa memahami konsep yang disampaikan, ini terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu mereka lebih tertarik untuk bermain sendiri seperti mengganggu teman yang lain dan berjalan-jalan di kelas. Tentunya ini dapat berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini didukung dengan data hasil nilai ujian harian peserta didik dari 20 orang peserta didik di kelas V SDN 38 Mataram nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mereka dibawah rata-rata, hal ini di peroleh dari nilai yang di dapatkan hanya 67, 65% yang dimana dari 20 peserta didik hanya 12 peserta didik yang dinyatakan tuntas dan mendapatkan nilai diatas rata-rata sedangkan 8 peserta didik mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan di atas, pemilihan dari metode pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *role playing*. Metode *role playing* atau bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran lebih

menekankan pada kenyataan dimana para peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial (Zuhairini, dkk, 2013: 101-102).

Role playing (bermain peran) merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Meti, 2015: 43). Lebih lanjut Maritnis (2007: 154), metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, penghayatan, dan merangsang hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, karena metode ini cocok digunakan pada tema 9 yaitu benda-benda disekitar kita pada subtema 1 yaitu benda tunggal dan campuran, karena menggunakan konsep permainan. Pada saat proses pembelajaran, peserta didik dapat melakukan gerakan-gerakan atau berjalan-jalan di kelas tanpa merasa dikekang atau takut dimarahi tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai, di samping itu mereka cukup tertarik dengan metode ini karena mereka bebas berekspresi dan menyampaikan apa yang mereka pikirkan tanpa takut disalahkan. Peserta didik juga dapat menerima karakter, perasaan dan ide orang lain dalam situasi yang khusus dan lebih menyenangkan. Penelitian ini mengkaji tentang hal tersebut melalui penelitian yang mengungkap tentang “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing*

Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Peserta didik tidak bisa memahami konsep yang disampaikan, hal ini terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.
2. Kurangnya motivasi belajar peserta didik yang terlihat dari kegiatan mereka yang lebih tertarik untuk bermain sendiri seperti mengganggu teman yang lain dan berjalan-jalan di kelas.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian antara lain sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teoretik dalam pengembangan ilmu pembelajaran, sehingga dapat menjadi masukan dalam upaya mengkaji lebih luas tentang penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Mendorong pemanfaatan kemampuan masing-masing peserta didik yang berdampak pada peningkatan kreativitas dalam memahami suatu konsep.

2. Manfaat bagi Guru

Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi alternatif pilihan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah terutama guru-guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan dan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang akan menjadi bekal untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata setelah menyelesaikan studinya.

1.6. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang penting, yaitu sebagai berikut:

1. Metode *Role Playing*

Metode *Role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012: 44).

2. Hasil Belajar Kognitif

Istilah hasil belajar kognitif berasal dari bahasa Belanda “*prestatie*,” dalam bahasa Indonesia menjadi *prestasi* yang berarti hasil usaha. Hasil belajar kognitif adalah hasil yang telah dicapai peserta didik dalam bentuk penguasaan dan penilaian terhadap tingkah laku, kecakapan dasar dan nilai-nilai ilmu pengetahuan (Hamalik, 2008: 251).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai metode *role playing* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Ade Rahmi (2014), Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar IPS Peserta didik Kelas V SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan metode *role playing* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata skor kelas kontrol yaitu 69,00. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,66$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Data ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS peserta didik kelas V.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* dan pada variabel yang diukur yaitu variabel motivasi belajar. Perbedaannya 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ade Rahmi adalah motivasi belajar IPS kelas V SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 pada Tema Benda-Benda Disekitar Kita” 2) Pada penelitian Ade Rahmi menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP), sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan K13. 3) Pada penelitian yang dilakukan Ade Rahmi adalah mata pelajaran IPS, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada tema “Benda-benda Disekitar Kita” yang terdapat pada muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan 2 kelas sebagai sampel penelitian.

2. Mia Rosmiati (2012), Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas V MI Pangkalan Kota Sukabumi. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta Didik kelas IV Pangkalan Kota Sukabumi telah terlaksana dengan baik, hal itu biasa dilihat dari adanya konsistensi kegiatan belajar mengajar dengan kurikulum yang ditandai dengan adanya kesesuaian tujuan pengajaran, bahan pengajaran yang diberikan, jenis kegiatan yang dilaksanakan, peralatan yang digunakan dan penelitian yang dilakukan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan sesuai dengan harapan, hal itu tampak terlihat dari dipahami dan diikutinya petunjuk-petunjuk pembelajaran dari guru, terlibatnya semua peserta didik dalam melaksanakan tugas belajar dan pemecahan masalah, munculnya keberanian untuk bertanya kepada sesama peserta didik atau guru.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*.

Perbedaanya: 1) Pada penelitian yang dilakukan oleh Mia Rosmiati adalah mengukur variabel keterampilan berbicara peserta didik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengukur variabel hasil belajar kognitif. 2) Pada penelitian Mia Rosmiati masih menggunakan Kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah K13. 3) Pada penelitian Mia Rosmiati pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada tema “Benda-benda Disekitar Kita” yang terdapat pada muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan 2 kelas sebagai sampel penelitian.

3. Meti Safitri (2015), Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap hasil belajar kognitif peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka Putih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $26,545 > 2,074$, sehingga rata-rata skor motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor motivasi belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* dan pada variabel yang diukur yaitu variabel motivasi belajar. Perbedaannya: 1) Penelitian yang dilakukan Oleh Meti Safitri masih menggunakan Kurikulum

Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah K13. 2) Pada penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka Putih 1. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Tema “Benda-Benda Disekitar Kita” pada muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Kelebihan dari penelitian ini adalah penggunaan 2 kelas sebagai sampel penelitian.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Proses pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific* menurut Kemendikbud (2013: 21) dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Hal ini karena proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Kemendikbud (dalam Trianto, 2010: 79) pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada

dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Sutirjo & Mamik (dalam Devi, 2007: 133) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Sedangkan menurut Kurdi dan Abdul (2006: 254) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid dalam Rahmi (2014: 80). Menurut Mayke (2003:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan

(Poerwadarminta dalam Rahmi, 2014: 80). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Menurut Trianto (2010: 147) Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Kurikulum 2013 SD menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenal berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar

yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia.

2.2.2. Metode *Role Playing*

1. Definisi Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012: 44).

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan

membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan strategi bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran (Djamarah, 2005: 237).

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Meti, 2007: 217).

Role Playing (bermain peran) adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru (Maritnis, 2007: 152).

Role Playing (bermain peran) merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan

kelompok. proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Metode *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran yang penulis maksud adalah pelakonan yang dilakukan peserta didik dalam proses belajar agar tidak berkesan monoton dalam proses mengajar untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain

peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai saran bagi peserta didik untuk:

- a. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini bermanfaat bagi peserta didik pada saat terjun kemasyarakat kelak, karena ia akan mendapatkan situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, tetangga, lingkungan sosial dan lain-lain
- b. Menghargai pendapat orang lain dan membantu untuk menghilangkan perasaan malu, rendah diri, keseganan dan kemurungan pada anak
- c. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan (Gangel, 2008: 29).

2. Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Playing*

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi peserta didik pada saat terjun kemasyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Prosedur teknis dari *role playing* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Playing* (Meti, 2007: 220).

No	Langkah-langkah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>
1	Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
2	Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan peserta didik adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
3	Mintalah relevan peserta didik untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi peserta didik itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh peserta didik untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
4	Teruskan bermain peran sampai peserta didik secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan peserta didik latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka

Menurut Gangel (2008: 54-64), adapun dalam menyiapkan suatu situasi *role playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Playing*
(Gangel, 2008: 54-64)

No	Langkah-langkah Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>
1	<p>Persiapan dan instruksi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memiliki situasi bermain peran, Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi peserta didik. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman. b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, peserta didik harus mengikuti latihan pemanasan, Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila peserta didik telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam <i>brifing</i>, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut. d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif

	<p>dalam bermain peran itu. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat.</p>
2	<p>Tindakan Dramatik dan Diskusi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran. Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok <i>audience</i> diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup peserta didik, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.
3	<p>Evaluasi Bermain Peran:</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Peserta didik diperkenankan memberikan komentar <i>evaluative</i> tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari peserta didik, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat

	perkembangan pribadi, sosial dan akademik para peserta didiknya.
	c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Penggunaan metode mengajar mempunyai tujuan agar peserta didik bekerja sama dengan teman lain dalam mencapai tujuan bersama (Roestiyah, 2001: 15), sehingga peserta didik aktif belajar dan merasa terangsang untuk meningkatkan belajar lebih baik, memupuk inisiatif dan berani bertanggungjawab. Sagala (2003: 213-214), metode *Role Playing* ini merupakan salah satu dari sekian banyak metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Seperti halnya metode yang lain, metode *role playing* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan metode *role playing* antara lain:

- a. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama.

- b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia;
- c. Bakat yang terpendam pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak;
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
- e. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya dan
- f. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Roestiyah (2001: 26), adapun kelebihan metode *role playing* antara lain:

- a. Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan peserta didik harus tajam dan tahan lama.
- b. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

- c. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya
- e. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kelemahan, antara lain:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan ;
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas;
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya (Sagala, 2003: 214).

Roestiyah (2001: 54), adapun kelemahan metode *role playing* antara lain:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
- e. Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan dan waktu cukup lama.
- f. Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.
- g. Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
- h. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dalam penelitian ini adalah metode yang

meletakkan interalisasi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Langkah-langkah dari Metode Role Playing sebagai berikut: a) Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. b) Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan peserta didik adalah membantu guru berhubungan dengan situasi. c) Mintalah relevan peserta didik untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi peserta didik itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh peserta didik untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan. d) Teruskan bermain peran sampai peserta didik secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan peserta didik latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.

2.2.3. Hasil Belajar Kognitif

1. Definisi Hasil Belajar Kognitif

Istilah hasil belajar kognitif berasal dari bahasa Belanda “*prestatie*,” dalam bahasa Indonesia menjadi *prestasi* yang berarti

hasil usaha. Hasil belajar kognitif adalah hasil yang telah dicapai peserta didik dalam bentuk penguasaan dan penilaian terhadap tingkah laku, kecakapan dasar dan nilai-nilai ilmu pengetahuan (Hamalik, 2008: 251). Sedangkan menurut Dimiyati (2009:17) Hasil belajar kognitif sering sekali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seorang menguasai bahan yang sudah diajarkan jadi hasil belajar kognitif dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Sering sekali perumusan dan penafsiran itu berbeda antara yang satu dengan yang lain adapun menurut Sutomo (2013: 3) yaitu hasil belajar kognitif juga merupakan suatu penilaian yang dilakukan melalui proses untuk tercapainya hasil dan suatu aktivitas yang dilakukan. Dengan demikian inti dari penilaian adalah suatu proses memberikan atau pembentukan nilai kepada obyek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar berdasarkan kriteria tertentu dalam pengukuran pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni: faktor internal (faktor dari

dalam peserta didik), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik, faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik, dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran (Syamsu, 2004:15).

Menurut Mulyasa (2007: 73), aspek-aspek yang mempengaruhi hasil belajar kognitif adalah sebagai berikut: faktor internal, meliputi *pertama* faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan atau yang diperoleh, yang termasuk difaktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya dan faktor non Intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyusaian diri. *Kedua* faktor eksternal, meliputi lingkungan, lingkungan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh penting dalam proses belajar. Proses belajar tidak akan berlangsung baik manakala faktor lingkungannya tidak mendukung, sekolah, sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar kognitif, sarana dan prasarana, untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam belajar, sarana dan prasarana adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik,

dan pendekatan pembelajaran, pendekatan pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Menurut Djamarah (2005: 20) hakikat hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Mulyasa (2007: 38) hasil belajar kognitif yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri peserta didik itu dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2. Ranah Hasil Belajar Kognitif

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar kognitif dari Bloom (Suryosubroto, 2014: 50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan

kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.

Penerapan (*application*) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret. Analisis (*analysis*) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut.

Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi

suatu pola yang baru dan terstruktur. Evaluasi (*evaluation*) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

b. Ranah Afektif

Kratwohl (Purwanto, 2008: 51) membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar kognitif disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Jadi ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar kognitif disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila peserta didik telah menguasai hasil belajar kognitif yang lebih rendah. Simpson (Purwanto, 2008: 51) mengklasifikasikan hasil belajar kognitif

psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli).

Ketiga ranah di atas menjadi obyek penilaian hasil belajar kognitif. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Manusia memiliki potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar kognitif pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar kognitif yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Dalam penelitian ini hasil belajar kognitif dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat penerapan (C3). Hasil belajar

kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar kognitif dengan menggunakan media pembelajaran roda hoki. Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran roda hoki. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

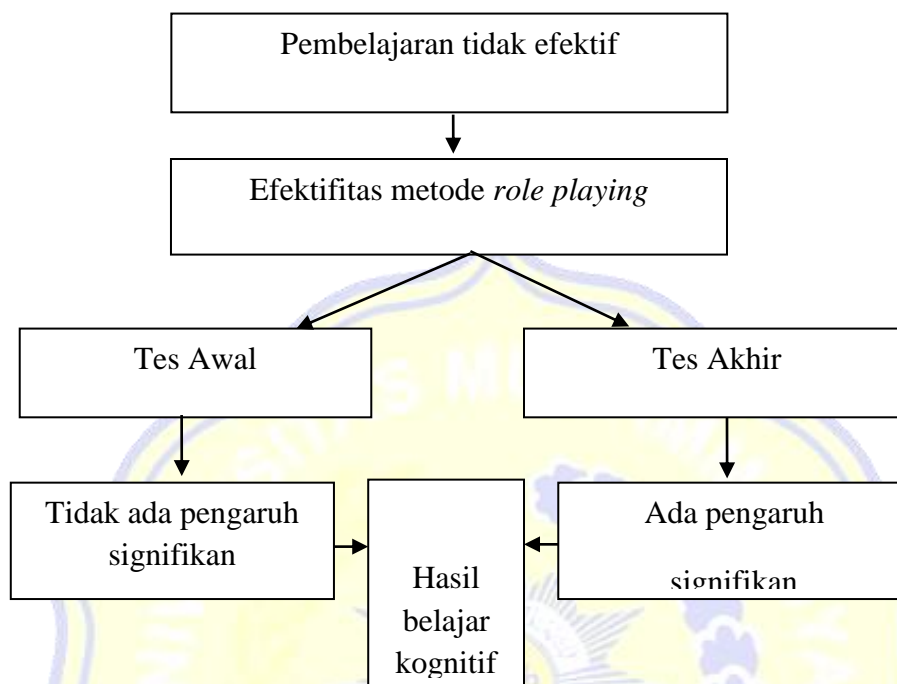
2.3. Kerangka Berpikir

Kemampuan guru dalam memilih dan memilih metode yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan guru di kelas V SDN 38 Mataram, masih menggunakan metode ceramah untuk atau dikatakan bahwa pembelajaran kurang efektif. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak bisa memahami konsep yang disampaikan, ini terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, karena

metode ini menggunakan konsep permainan tetapi menjadi lebih terarah. Alur penelitiannya dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment design*. Dimana *quasi* eksperimen mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam pengambilan sampel *quasi experiment design* dilakukan pemilihan tidak secara random akan tetapi langsung dipilih oleh peneliti mana saja yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok mana saja yang dijadikan sebagai kelompok kontrol.

Desain yang *digunakan* dalam penelitian ini adalah menggunakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran metode ceramah.

Tabel 3.1.

Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: (Sugiyono, 2019: 231).

Keterangan:

O_1 = Kelas Eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*

O_2 = Kelas Eksperimen sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*

O_3 = Kelas Kontrol sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah

O_4 = Kelas Kontrol sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah

X = Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*

- = Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan metode ceramah

Dimana dalam desain penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan awal dilakukan *pre test* pada kelas eksperimen dan kontrol, pertemuan kedua dan ketiga dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, dan pertemuan keempat dilakukan *post test* pada kelas eksperimen dan kontrol.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi berlangsungnya kegiatan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 38 Mataram, subjek dalam penelitian

ini adalah kelas V. Penelitian akan dilaksanakan mengikuti pembelajaran pada tema 9 sub tema 1 pembelajaran 1.

3.2.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian terhitung mulai dari pelaksanaan observasi sampai dengan pelaporan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 April 2020.

3.3. Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:26) populasi adalah suatu keseluruhan dari objek atau individu yang merupakan sasaran penelitian. Sedangkan Bakhtiar (2012:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA dan VB SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 20 peserta didik.

Tabel 3.2
Data Peserta Didik Kelas VA dan VB di SDN 38 Mataram
Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VA	4	6	10
VB	5	5	10
Jumlah	9	11	20

Dengan mempertimbangkan hal-hal di atas dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak satu kelas maka dalam

penelitian ini peneliti menggunakan kelas VA dan VB yang jumlah peserta didiknya 20 peserta didik sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017: 60). Pendapat lain mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari keseluruhan individu yang menjadi subyek yang akan diteliti (Bakhtiar, 2012: 55).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian atau wakil dan suatu populasi yang akan diteliti.

Selanjutnya Arikunto (2016: 60) Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah Teknik *Total Sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan jumlah populasi.

Penentuan jumlah sampel tergantung pada besarnya jumlah populasi. Jika populasi kurang dari 100, dianjurkan agar semuanya dijadikan sampel. Namun jika populasi lebih dari 100, dapat diambil 10-15 %, 20- 25 % atau lebih tergantung kemampuan peneliti (Arikunto, 2016: 107).

Berdasarkan hasil observasi kondisi kelas di SDN 38 Mataram, kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Dengan begitu, maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui

sistem undian/kocok. Hasil pengundian yang diperoleh, kelompok (eksperimen) yaitu kelas VA memiliki peserta didik yang berjumlah 10 dan kelas VB memiliki peserta didik dengan jumlah 10, sebagai kelas kontrol sehingga jumlah total populasi 20 orang peserta didik.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.4.1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran, berupa hasil belajar kognitif. Data tes diperoleh dari *pre test* dan *post test* masing-masing berjumlah 15 item soal pilihan ganda stentang pembelajaran pada tema 9 yaitu benda-benda disekitar kita sub tema 1 yaitu benda tunggal dan campuran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jenis tes yang digunakan yaitu tes pilihan ganda.

3.4.2. Teknik Obeservasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.4.3. Teknik Dokumentasi

Adapun teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang profil sekolah, nama guru, foto-foto kegiatan penelitian, dan nama peserta didik kelas V di SDN 38 Mataram.

3.5. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yakni:

3.5.1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh atau yang menyebabkan perubahan dan timbulnya nilai dari variabel terikat (Nursalam, 2011). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing*.

3.5.2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Nursalam, 2011). Variabel terikat adalah hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

3.6. Instrumen Penelitian

3.6.1. Lembar Hasil Belajar Kognitif

Lembar Tes hasil belajar kognitif yang digunakan dalam penelitian ini tes pilihan ganda. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap konsep yang diberikan selama proses belajar mengajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.6.2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi secara langsung untuk melihat aktivitas peserta didik dan guru yang berlangsung selama proses pembelajaran. Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen dan control dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel: 3.3.

Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Ekperimen

Metode <i>Role Playing</i>	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan Metode <i>Role Playing</i>	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa di depan. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai.
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. 2. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan peserta didik adalah membantu guru berhubungan dengan situasi. 3. Mintalah relevan peserta didik untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi peserta didik itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh peserta didik untuk

		<p>memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.</p> <p>4. Teruskan bermain peran sampai peserta didik secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan peserta didik latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.</p>
	Kegiatan Penutup	<p>1. Guru mengajak seluruh peserta didik untuk melakukan koreksi terhadap materi yang dijelaskan.</p> <p>2. Di akhir pembelajaran seluruh peserta didik merumuskan beberapa kesimpulan terhadap materi yang dipelajari tersebut.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.</p>

Tabel 3.5.
Kisi-kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menerapkan ceramah	Kegiatan Awal	<p>1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa di depan.</p> <p>2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>4. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai.</p>
	Kegiatan Inti	<p>Metode Ceramah</p> <p>Yang harus dilakukan guru pada saat pembelajaran adalah :</p> <p>1. Menjaga kontak pandangan dengan peserta didik secara terus menerus</p> <p>2. Guru menggunakan bahasa yang benar agar mudah di mengerti oleh peserta didik.</p> <p>3. Menyampaikan materi secara sistematis</p> <p>4. Menanggapi respon dari peserta</p>

		didik 5. Saling bertanya jawab
	Kegiatan Penutup	1. Bimbinglah peserta didik membuat rangkuman atas materi yang disampaikan oleh guru. 2. Melakukan evaluasi 3. Melakukan tindak lanjut 4. Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.7.1. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat keandalan atau ketepatan suatu alat ukur berupa soal. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini alat ukur

yang digunakan adalah tes. Untuk mencari validitas, harus mengkorelasikan skor dari setiap pertanyaan dengan skor total seluruh pertanyaan. Jika memiliki koefisien korelasi lebih besar dari 0,3 maka dinyatakan valid tetapi jika koefisiennya korelasinya dibawah 0,3 maka dinyatakan tidak valid. Uji validitas menggunakan SPSS versi 25.

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum X)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel x dan variabel y

$\sum X$ = Jumlah nilai dari skor butir

$\sum y$ = Jumlah nilai dari skor total

N = Jumlah objek

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor butir dengan skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dan skor butir

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dan skor total

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu tes yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu tes dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil. Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan metode

Cronbach Alpha untuk menentukan apakah setiap instrumen reliabel atau tidak. Pengukuran ini menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0.70 meskipun nilai 0.60 masih dapat diterima. Uji validitas menggunakan SPSS versi 25.

Adapun salah satu rumus yang digunakan untuk mengukur keajengn butir soal berupa pilihan ganda adalah menggunakan rumus *Cronbach Alpha* (α) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(1 + \frac{k}{k-1}\right) \lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 - \frac{\sum S_v^2}{S^2_t}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_b^2$ = Jumlah varians skbutiror tiap-tiap item

S^2_t = Varians total

3.7.2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik bertujuan untuk menghilangkan penyimpangan-penyimpangan yang mungkin terjadi dalam analisis sehingga hasil yang akan diperoleh dapat lebih akurat dan mendekati atau sama dengan kenyataan. Pengujian meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Uji

normalitas yang digunakan yaitu *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 25 for Windows*. Berikut adalah hipotesis dalam uji ini.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi *Kolmogrov-Smirnov* lebih dari α ($sig > 0,05$), maka H_0 diterima dan dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Akan tetapi, jika nilai signifikansi *Kolmogrov-Smirnov* kurang dari α ($sig < 0,05$), maka H_0 ditolak dan dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel yang diambil mempunyai varian populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* melalui *Independent Sample T-Test* dengan dibantu program *SPSS 21 for Windows*. Jika nilai signifikansi F lebih besar dari α ($sig > 0,05$), maka H_0 diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa dua kelas sampel berada pada populasi yang variansinya homogen. Akan tetapi, jika nilai signifikansi F lebih kecil dari α ($sig < 0,05$), maka H_0 ditolak sehingga dapat dinyatakan bahwa dua kelas sampel berada pada populasi yang variansinya tidak homogen.

3.7.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh media wayang kertas terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik. Uji hipotesis dan uji perbedaan dua rata-rata (Uji t) dilakukan berdasarkan hasil tes menyimak cerita dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis penelitian menggunakan *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua buah rata-rata berasal dari populasi yang sama. Jika signifikansi nilai lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan signifikan. Sebaliknya, jika signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan tidak signifikan.

Hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan metode *role playing* dikatakan berpengaruh atau berdampak positif, jika hasil belajar kognitif peserta didik lebih tinggi dari sebelum menggunakan metode *role playing*, maka hipotesis (H_1) diterima. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Akan tetapi, jika nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik lebih rendah dari sebelum menggunakan metode *role playing*, maka hipotesis (H_1) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode *role playing* tidak berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Hipotesis yang digunakan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

H_1 : Ada pengaruh signifikan sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.

